

e-ISSN : 2442-4994 *Vol.4. No.2 (2016) 1-7*
p-ISSN : 2337-4721

**PENERAPAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA
KULIAH MANAJEMEN KEUANGAN MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO**

Meyta Pritandhari

Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro
meyta.pritandhari@gmail.com

Abstrak

Proses pembelajaran harus didukung oleh interaksi antara mahasiswa dan dosen secara efektif. Mahasiswa yang tidak mempunyai minat pada saat pembelajaran harus dicarikan solusi untuk mengatasinya karena akan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Salah satu solusi untuk memperbaiki proses pembelajaran yang kurang menarik yaitu dengan penerapan media komik strip. Media pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan minat mahasiswa dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Ditinjau dari aspek yang diteliti, penelitian ini merupakan studi kasus (*case study*). Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumen. Pengujian keabsahan data menggunakan triangulasi data yaitu triangulasi sumber, metode dan teori. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif. Berdasarkan hasil penelitian penerapan pembelajaran menggunakan media komik strip yang dilakukan memberi dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Respon mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran dikelas terlihat lebih antusias menggunakan media komik strip. Mereka lebih berminat untuk mengetahui bagaimana bentuk gambar dan cerita yang akan ditampilkan dalam media komik strip sehingga ketika mereka membaca media komik strip secara tidak langsung mereka mempelajari materi pembelajaran. Minat belajar mahasiswa cenderung meningkat jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media komik strip. Dengan demikian pemanfaatan media komik strip sebagai media pembelajaran manajemen keuangan dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Keywords: *instructional media, comic strips, interest in learning*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang terjalin antara mahasiswa dan dosen. Interaksi antara mahasiswa dan dosen harus terjalin dengan baik. Dosen harus mengetahui bagaimana cara mengajar yang efektif agar dapat mentransfer ilmu kepada mahasiswa. Begitu juga sebaliknya, mahasiswa juga harus berkomunikasi dengan dosen tentang bagaimana pembelajaran yang mudah dipahami oleh mahasiswa. Interaksi yang baik antara mahasiswa dan dosen diharapkan dapat mampu

untuk mempermudah dalam proses kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran yang dilakukan secara monoton akan membuat mahasiswa menjadi jenuh dan kurang bersemangat. Mahasiswa cenderung hanya memperhatikan dosen pada saat dikelas saja, namun pada saat sudah berada diluar kelas ilmu yang sudah diajarkan juga sudah dilupakan lagi. Pembelajaran tidak hanya sekedar transfer ilmu pengetahuan saja, namun pembelajaran harus dapat menciptakan ide baru yang timbul sebagai akibat dari proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Pembelajaran harus mempunyai makna, artinya pembelajaran yang dilakukan harus mempunyai makna terhadap mahasiswa.

Mahasiswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran harus mempunyai pengalaman baru tentang ilmu yang diajarkan oleh dosennya. Pembelajaran yang dilakukan harus dapat menarik minat dan motivasi mahasiswa. Dengan adanya minat maka mahasiswa akan semakin mempunyai motivasi dalam kegiatan pembelajaran. Jika mahasiswa mempunyai motivasi yang tinggi tentunya akan memiliki dampak positif dalam kegiatan pembelajaran. Dampak positif yang timbul salah satunya adalah meningkatnya indeks prestasi mahasiswa.

Perubahan teknologi yang sudah maju mempunyai dampak juga terhadap kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran zaman dahulu yang cenderung hanya mendengarkan ceramah dari dosen dan mencatat materi sudah tidak diimniti lagi oleh mahasiswa. Mahasiswa lebih berminat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sudah banyak sekali ragamnya. Media pembelajaran dapat berupa media visual dan audiovisual. Salah satu media visual yang dapat digunakan adalah gambar dalam bentuk komik strip. Komik strip adalah gambar atau rangkaian gambar yang dapat membentuk sebuah cerita. Gambar yang dibuat berdasarkan materi pembelajaran yang dilakukan dikelas. Gambar dibuat dengan menggunakan animasi, warna dan pemilihan kata yang menarik agar dapat mudah dipahami oleh mahasiswa. Dengan penggunaan

media komik strip diharapkan mahasiswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilakukan dikelas.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, perantara“, atau „pengantar“ Arsyad (2013). Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran disebutkan sebagai komponen/alat fisik yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Sudjana & Rivai (2010), media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dengan harapan hasil belajar yang dicapai siswa akan meningkat. Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik;
3. c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga;
4. d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati,

melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Menurut Arsyad (2013) kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran hendaknya mengusung tujuan yang sesuai dengan apa yang ingin dicapai, mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Media pembelajaran tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Media pembelajaran bersifat praktis, luwes, dan bertahan.
4. Guru harus terampil dan mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Efektif dan tepat digunakan pada pengelompokan sasaran.
6. Mutu teknis visual harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari dosen terhadap mahasiswa. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya sesuai dengan karakteristik mahasiswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Dengan mempertimbangkan kedua aspek tersebut agar pembelajaran menggunakan media pembelajaran akan berjalan efektif.

Menurut Arjuna (2011:3), komik strip (*strip comics*) merupakan sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Biasanya komik strip terdiri dari tiga sampai enam panel atau sekitarnya. Penyajian dari isi cerita dapat juga berupa humor atau banyol atau cerita yang serius dan juga menarik untuk disimak di setiap periodenya hingga ceritanya tamat.

Komik merupakan suatu kartun yang mengungkapkan sebuah karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Peranan pokok komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik (Rohani, 2014:77-79).

Media pembelajaran komik strip berisi gambar atau rangkaian gambar yang membentuk sebuah cerita. Cerita yang dibuat berdasarkan materi yang dipelajari. Media dibuat dengan cerita dan tampilan yang menarik agar menarik mahasiswa untuk membacanya. Ketika mahasiswa membaca secara tidak langsung mereka mempelajari materi pembelajaran yang diajarkan.

2. Minat Belajar

Menurut Slameto (2010: 180), “minat adalah suatu rasa lebih suka dan suatu rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sedangkan menurut Sudaryono (2012: 90), “minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tertentu”.

Menurut Taufani (2008:38), ada dua faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu:

1. Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar

- dan menimbulkan minat untuk belajar.
2. Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya.

Menurut Margono dan Rahayu (2012: 90), bahwa siswa yang memiliki minat pada suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terdorong untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran tersebut.

Minat merupakan perasaan suka atau ketertarikan seseorang terhadap sesuatu. Seseorang yang mempunyai minat cenderung akan melakukan hal yang berhubungan dengan yang diminatinya. Minat bukan timbul sejak lahir, melainkan minat timbul dari pengalaman dan perasaan seseorang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan analisis kualitatif. Menurut Moleong (2007:6) "Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode

alamiah" Ditinjau dari aspek yang diteliti, penelitian ini merupakan study kasus (*case study*). Studi kasus adalah bentuk penelitian yang mendalam tentang suatu aspek lingkungan sosial termasuk manusia di dalamnya.

Sumber data dapat berupa dokumen maupun informasi yang tepat, valid, dan lengkap. Ketepatan, validitas dan kelengkapan data akan sangat menentukan ketepatan dan kekayaan data dan informasi yang diperoleh. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung melalui wawancara mahasiswa pendidikan ekonomi
- b. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung melalui arsip, data dan dokumen yang memiliki hubungan erat dengan permasalahan kajian penelitian

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability* atau Sampel Tidak Acak. Jenis sampel ini tidak dipilih secara acak. Tidak semua unsur atau elemen populasi mempunyai kesempatan sama untuk bisa dipilih menjadi sampel. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti" (Sugiyono, 2013: 300).

Teknik pengumpulan data yang

digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam gejala-gejala di suatu objek penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan percakapan atau dialog antara dua pihak, sehingga diperoleh keterangan yang lebih mendalam yang termasuk dalam kategori *in-depth interview* dimana pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang bersumber pada hal-hal atau benda-benda yang tertulis, seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen, rapat, catatan harian dan sebagainya.

Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data. Moleong (2007) menegaskan bahwa, "Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan validitas data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk kepentingan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu". Triangulasi sebagai teknik pemeriksaan data dibedakan menjadi empat macam yaitu:

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.

2. Triangulasi metode

Teknik pengumpulan data dalam

triangulasi metode menggunakan teknik yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Penelitian ini menggunakan metode observasi partisipatif pasif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak.

3. Triangulasi peneliti

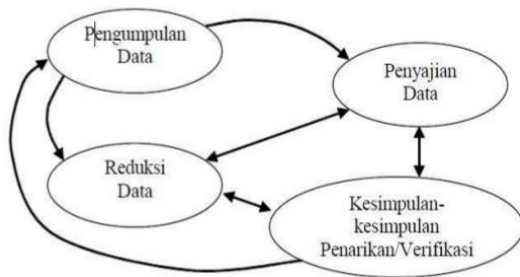
Triangulasi ini dengan jalan memanfaatkan peneliti lain untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data, sehingga dapat membantu mengurangi kemelencengan dalam pengumpulan data.

4. Triangulasi teori

Triangulasi ini berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu atau lebih teori.

Teknik pemeriksaan data dalam penelitian ini menggunakan metode triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hal ini dilakukan dengan membandingkan hasil dari pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen. Diharapkan hasil akhir dari analisis mencapai tingkat mutu dan kevalidan yang tinggi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pola penelitian induktif yang diolah dengan teknik saling terjalin atau interaktif mengalir. Teknik data dalam penelitian ini mengikuti model analisis interaktif (*Interactive Model of Analysis*). Tiga komponen utama analisis tersebut adalah:



Gambar 1. Interactive Model of Analysis
(Sumber :Sugiyono :2013)

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Mahasiswa pendidikan ekonomi yang mengikuti mata kuliah manajemen pemasaran adalah 67 mahasiswa. Terdiri dari 34 mahasiswa kelas A dan 33 mahasiswa kelas B. Dalam kegiatan pembelajaran dosen mempunyai peranan penting terhadap keberhasilan mengajar. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang menarik dosen menyampaikan materi melalui media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media komik strip. Komik strip adalah gambar atau rangkaian gambar yang disusun dalam bentuk cerita komik. Cerita komik dibuat berdasarkan tema materi perkuliahan yang akan diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran komik strip diharapkan mampu mempermudah mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh dosen.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada mahasiswa diperoleh informasi bahwa sebelum dosen menggunakan komik strip sebagai media pembelajaran, kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan membosankan sehingga mahasiswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh dosen.

Mahasiswa banyak yang tidak memperhatikan penjelasan dosen karena mereka tidak tertarik dengan penyampaian materi pembelajaran

Penerapan media dalam proses pembelajaran memberi dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. Respon mahasiswa terhadap kegiatan pembelajaran dikelas terlihat lebih antusias menggunakan media komik strip. Mereka lebih berminat untuk mengetahui bagaimana bentuk gambar dan cerita yang akan ditampilkan dalam media komik strip.

Minat belajar mahasiswa cenderung meningkat jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan media komik strip. Absen mahasiswa yang sebelumnya sering ada yang kosong, mahasiswa yang datang terlambat pun sudah tidak ada lagi. Mahasiswa lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran. Mereka selalu bertanya tentang materi yang belum dipahami. Dengan demikian pemanfaatan media komik strip sebagai media pembelajaran manajemen keuangan dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik minat mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran komik strip ternyata mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Media komik strip sebagai media pembelajaran mampu mempermudah mahasiswa

dalam memahami materi perkuliahan yang diajarkan.

Saran yang dapat peneliti berikan ialah pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran hendaknya divariasikan dengan media yang lain misalnya media visual yang menarik atau audiovisual yang sesuai dengan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arjuna. 2011. "Komik Sebagai Media Pembelajaran". *Artikel*. Diakses dari <http://arjunabelajar.blogspot.com/2011/03/komik-sebagai-mediapembelajaran.html>

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Moleong, L. J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Rohani, Ahmad. 2014. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

Sadiman, A.S. 2011. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudaryono, Margono dan Rahayu. 2012. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sudjana, Nana & Rivai. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Taufani. 2008. *Minat, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.